

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK
PROVINSI RIAU**

**PENGEMBANGAN *FRONT END* SISTEM INFORMASI
ADMINISTRASI APLIKASI SIPENA**

**ERGIE SUHENDRI
6304201246**



**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI
BENGKALIS-RIAU 2024**

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK
PROVINSI RIAU

Jl. Diponegoro Nomor 24 A, Kec. Pekanbaru Kota, Kota Pekanbaru, Riau 28127

29 April 2024-16 Agustus 2024

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan kerja praktek

ERGIE SUHENDRI
6304201246

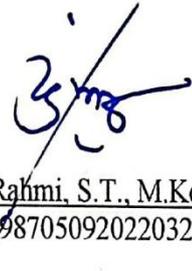
Pekanbaru, 16 agustus 2024

Pembimbing Magang



Aulia Rahman, S.S.T
NIP. 199102162020121009

Dosen Pembimbing
Rekayasa Perangkat Lunak



Elvi Rahmi, S.T., M.Kom
NIP. 198705092022032004

Disetujui
Ketua Prodi Studi Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis



Fajri Profesio Putra, M.Cs
NIP. 198805072015041003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah swt berkat rahmat, hidayah, dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Dalam laporan ini akan membahas mengenai Kerja Praktek (KP) yang dilakukan dikantor Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karna itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs, selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak M. Asep Subandri, M.Kom, selaku Koordinator Kerja Praktek Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.
5. Ibu Elvi Rahmi, S.T.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek Politeknik Negeri Bengkalis.
6. Bapak Candra Lisano Saputra, S.T Selaku Kepala Bidang Persandian Diskominfotik Provinsi Riau
7. Mbak Tiara Mulia Putri, S.Kom selaku Pembimbing Lapangan Kerja Praktek Diskominfotik Provinsi Riau.
8. Seluruh staff bidang persandian atas bimbingan serta kebaikannya menerima kehadiran penulis dan memberikan ilmu yang tidak ternilai selama menjalankan kerja praktek.

Penulis merasa bersyukur karena telah diterima melakukan Kerja Praktek di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau, karena adanya pelaksanaan Kerja Praktek ini penulis mendapat kesempatan untuk meningkatkan

keterampilan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diajarkan di bangku kuliah dalam dunia pekerjaan secara nyata dan menanamkan perilaku yang baik dalam pekerjaan.

Penulis mengucapkan permohonan maaf kepada semua pihak yang terlibat jika terdapat kesalahan dan kesilapan selama proses Kerja Praktek berlangsung, baik kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja, baik bersifat rohani maupun jasmani. Penulis juga menyadari laporan ini tidak luput dari berbagai kesalahan dan kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan Kerja Praktek ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Bengkalis, 28 Agustus 2024

Ergie Suhendri

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek.....	1
1.3. Luaran Proyek Kerja Praktek.....	2
BAB II GAMBAR UMUM PERUSAHAAN	3
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	5
2.2.1. Visi.....	5
2.2.2. Misi	5
2.3. Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3.1. Kepala Bidang Informatika Komunikasi Publik.....	7
2.4. Ruang Lingkup Perusahaan	7
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK	8
3.1. Bidang Pekerjaan Selama Kerja Praktek	8
3.1.1. Pembuatan website Simoma	8
3.1.2. Pembuatan Website Pergub (Peraturan Gubernur)	8
3.2. Perangkat Yang Digunakan	8
3.2.1. Google Chrome.....	8
3.2.2. Laptop	8
3.3. Kendala Saat Pelaksanaan Kerja Praktek	9
3.4. Target Yang Diharapkan.....	9
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	10
4.1. Metodologi.....	10

4.1.1	Prosedur Pembuatan Sistem.....	10
4.1.2	Metodologi Pengumpulan Data	10
4.1.3	Proses perancangan	11
4.1.4	Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan	11
4.2.	Perancangan dan Implementasi.....	12
4.2.1	Analisa data.....	12
4.2.2	Rancangan Sistem/Alat/Solusi	12
4.2.3	Implementasi Sistem/Alat/Solusi	15
4.2.4	Pengujian dan implementasi Sistem	24
4.2.5	Dampak Implementasi Sistem/Alat/solusi	29
4.2.6	Kendala dan Solusi	29
BAB V KESIMPULAN.....		30
5.1.	Kesimpulan	30
5.2.	Saran	30
DAFTAR PUSTAKA		31
DAFTAR LAMPIRAN		32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Metode Waterfall	10
Gambar 4. 2 Halaman Usecase.....	13
Gambar 4. 3 Halaman Kalender	13
Gambar 4. 4 Halaman Kegiatan	15
Gambar 4. 5 Halaman Tambah Kegiatan.....	15
Gambar 4. 6 Halaman Hasil Kegiatan Teknis	17
Gambar 4. 7 Halaman Kegiatan Non Teknis.....	17

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Jadwal Pelaksanaan	12
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian.....	25

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek

Kerja Praktek (KP) merupakan program pelatihan dan pendidikan mahasiswa untuk mengaplikasikan teori/konsep ilmu pengetahuan yang dipelajari ke dalam pekerjaan sesuai dengan profesi bidang studi. KP dapat menambah wawasan, pengetahuan dan skill mahasiswa, serta mampu menyelesaikan persoalan-persoalan ilmu pengetahuan sesuai dengan teori yang mereka peroleh di bangku kuliah. KP dilaksanakan agar mahasiswa dapat memahami dan menerapkan secara baik tentang bidang ilmu yang dipelajari. Selain itu, agar mahasiswa dapat mengetahui profesi serta atmosfer pekerjaan sesuai dengan program studinya.

1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah:

- a. Mengaplikasikan teori/konsep ilmu rekayasa perangkat lunak yang telah dipelajari dari dunia industri.
- b. Mengkaji teori/konsep rekayasa perangkat lunak yang dipelajari dengan kenyataan di dunia industri.
- c. Menguji pengetahuan keterampilan dan perilaku dalam bekerja.
- d. Membangun relasi yang dapat menjadi jembatan menuju kesuksesan.

1.3. Luaran Proyek Kerja Praktek

Produk yang dihasilkan adalah sebuah website sistem informasi administrasi untuk bidang aplikasi dan informasi kerja menggunakan Framework

Laravel. Aplikasi ini memberi solusi kepada pembimbing lapangan untuk mengetahui pekerjaan yang sedang dilakukan sehingga para ASN/THL mengetahui kegiatan mereka nantinya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau yang dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 4 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi Riau yang pembentukannya mengalami tahapan perubahan nomenklatur sebagai berikut:

1. Tahun 1997 telah dibentuk Kantor Pengolahan Data Elektronik Provinsi Riau berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 7 Tahun 1997 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kantor Pengolahan Data Elektronik Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Tingkat I Riau.
2. Dalam rangka pelaksanaan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 dan Peraturan Pemerintah Nomor 25 Tahun 2000, pada Tahun 2001 telah dibentuk:
 - a. Badan Pengolahan Data Elektronik (BPDE) Provinsi Riau yang ditetapkan melalui Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 23 Tahun 2001 tentang Pembentukan, Susunan Organisasi dan Tata Kerja Badan Pengolahan Data Elektronik.
 - b. Badan Informasi, Komunikasi dan Kesatuan Bangsa Provinsi Riau melalui Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 27 Tahun 2001 tentang Pembentukan, Susunan Organisasi dan Tata Kerja Badan Informasi, Komunikasi dan Kesatuan Bangsa.
3. Pada Tahun 2008, kedua lembaga tersebut di atas (BPDE dan Badan Infokom Kesbang) mengalami peleburan, menjadi Dinas Komunikasi Informatika dan Pengolahan Data Elektronik Provinsi Riau sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 9 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah Provinsi Riau.

4. Tahun 2014, sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 2 Tahun 2014 tentang Organisasi Dinas Daerah Provinsi Riau, Diskominfo dan PDE Provinsi Riau berubah menjadi Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Riau, sedangkan untuk Unit Pelaksana Teknis pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Riau dibentuk berdasarkan Peraturan Gubernur Riau No. 10 Tahun 2014 tentang Organisasi Unit Pelaksana Teknis Pada Dinas dan Lembaga Teknis Daerah di Lingkungan Pemerintah Provinsi Riau.
5. Tahun 2016, dalam rangka melaksanakan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah dibentuk Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau sebagai Organisasi Perangkat Daerah Baru sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 4 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi Riau.
6. Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik mempunyai tugas membantu Gubernur melaksanakan Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah dan Tugas Pembantuan yang ditugaskan kepada Daerah. Dalam melaksanakan tugas tersebut, Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik menyelenggarakan fungsi:
 - a. Perumusan kebijakan pada Sekretariat, Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur e-Government, Bidang Layanan e-Government, Bidang Statistik, Bidang Persandian.
 - b. Pelaksanaan kebijakan pada Sekretariat, Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur e-Government, Bidang Layanan e-Government, Bidang Statistik, Bidang Persandian.
 - c. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pada Sekretariat, Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur e-Government, Bidang Layanan e-Government, Bidang Statistik, dan Bidang Persandian.
 - d. Pelaksanaan administrasi pada Sekretariat, Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur E -

Government, Bidang Layanan E - Government, Bidang Statistik, dan Bidang Persandian.

- e. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Gubernur terkait dengan tugas dan fungsinya.

2.2. Visi dan Misi Perusahaan

2.2.1. Visi

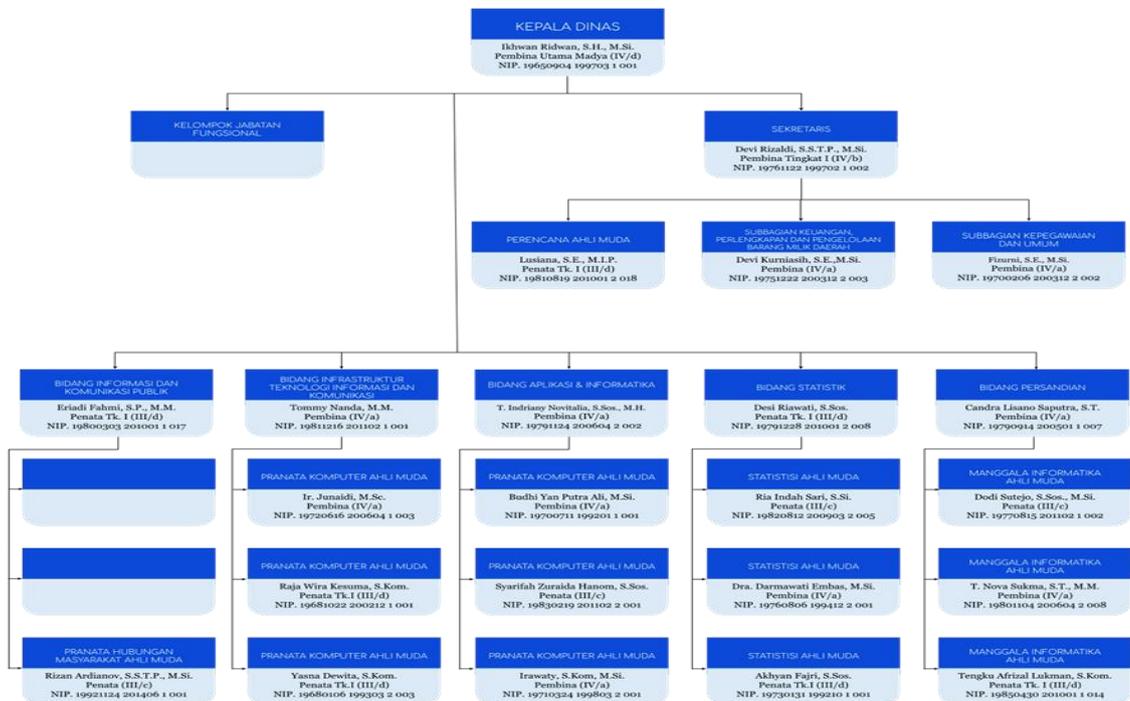
Terwujudnya Layanan Komunikasi, Informatika dan Statistik yang handal dan berdaya saing.

2.2.2. Misi

Mewujudkan manajemen penyelenggaraan pemerintahan yang baik (*good governance*), efektif dan efisien, professional, transparan dan akuntabel.

2.3. Struktur Organisasi Perusahaan

STRUKTUR ORGANISASI DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU TAHUN 2024



Catatan: Per Tanggal 29 Desember 2023

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Diskominfo

2.3.1. Kepala Bidang Informatika Komunikasi Publik

Kepala bidang komunikasi dan informasi publik mempunyai tugas melakukan koordinasi, fasilitas dan evaluasi pada seksi komunikasi informasi, seksi diseminasi informasi, seksi multimedia dan dokumentasi. Untuk melaksanakan tugas kepala bidang menyelenggarakan fungsi.

1. Penyusunan program kerja dan rencana operasional pada bidang informasi dan komunikasi publik.
2. Penyelenggaraan koordinasi, fasilitasi dan memeriksa hasil pelaksanaan tugas di lingkungan bidang informasi dan komunikasi publik. Penyelenggaraan pemantauan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas sesuai dengan tugas yang telah di laksanakan kepada kepala dinas komunikasi, informatika dan statistik.
3. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang di berikan pimpinan sesuai tugas dan fungsinya. Bidang informasi dan komunikasi publik terdiri dari:
 - a. Kepala Seksi Komunikasi Informasi.
 - b. Kepala Seksi Diseminasi Informasi.
 - c. Kepala Seksi Multimedia dan Dokumentasi.

2.4. Ruang Lingkup Perusahaan

Waktu pelaksanaan Kerja Praktek (KP) dilaksanakan selama 4 Bulan terhitung dari tanggal 29 April 2024 sampai 16 Agustus 2024. Kerja Praktek di laksanakan di Dinas Komunikasi Informatika dan statistik (Diskominfo) Provinsi Riau yang beralamat di jalan Gajah mada No 24 A, pekanbaru kota,kota pekanbaru, riau. Jam operasional Diskominfo Provinsi Riau dari Senin - Rabu yaitu pukul 07:30-16:00 sedangkan hari Kamis-Jumat yaitu pukul 07:30-16:30. Selama kerja praktek kegiatan yang dikerjakan berdasarkan kebutuhan.

BAB III

BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1. Bidang Pekerjaan Selama Kerja Praktek

Selama kerja praktek di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik (Diskominfotik) Provinsi Riau bidang pekerjaan bersifat flaxible karena pekerjaan dilakukan sesuai arahan dari pembimbing lapangan. Selama melaksanakan kerja praktek terdapat beberapa pekerjaan yang di berikan oleh pihak kantor.

3.1.1. Pembuatan website Sistem informasi administrasi aplikasi (Sipena)

Dalam kegiatan ini, saya bertugas membuat Website Sipena (Sistem Administrasi). Dalam pembuatan sistem ini ada beberapa tahap yang dilakukan yaitu menanyakan seperti apa sistem yang akan di buat, mencari referensi untuk sistem dan membuat alur kerja sistem.

3.1.2. Bidang Sekretariat

Bidang sekretariat adalah tempat arsip berkas penting dari Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik yang dimana pada bidang ini kami sebagai mahasiswa magang sering kali diminta untuk membantu dalam melakukan perpindahan data karyawan yang sudah tidak lagi bekerja pada Instansi tersebut.

3.2. Perangkat Yang Digunakan

3.2.1. Google Chrome

Chrome adalah sebuah peramban web (web browser) yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi Google. Peramban web merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menjelajahi dan mengakses berbagai hal di internet, seperti situs web, konten multimedia, aplikasi web, dan layanan online lainnya.

3.2.2. Laptop

Laptop merupakan perangkat keras yang digunakan untuk membuat projek dan laporan Kerja Praktek dan penunjang lain selama melaksanakan kegiatan di tempat kerja praktek.

3.3. Kendala Saat Pelaksanaan Kerja Praktek

Kendala yang dialami saat melaksanakan Kerja Praktek yaitu kurangnya kemampuan dalam menguasai bahasa pemrograman Laravel sehingga pada penerimaan project yang diberikan sedikit mengalami kesulitan. Tentu nya pada kendala ini kita harus mampu bersosialisasi pada lingkungan sekitar untuk mendapatkan ilmu baru dari mahasiswa yang juga melaksanakan Kerja Praktek dari Kampus yang lainya.

3.4. Target Yang Diharapkan

Adapun target yang diharapkan selama pelaksanaan kerja praktek di Diskominfo Provinsi Riau adalah:

1. Memahami system kerja di kantor Diskominfo Provinsi Riau.
2. Menyelesaikan aplikasi yang dikerjakan

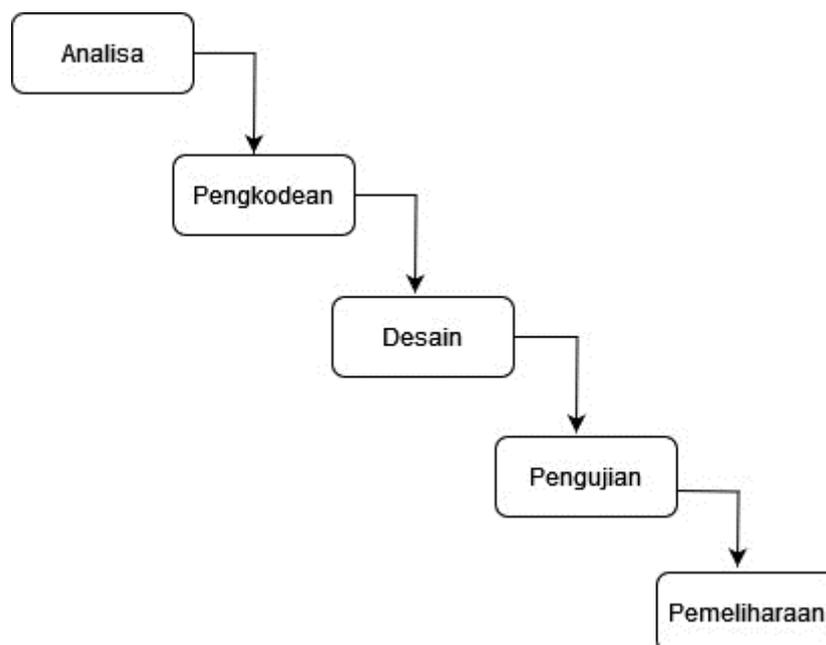
BAB IV

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. Metodologi

4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem

Metode yang digunakan untuk merancang aplikasi adalah metode pengembangan perangkat lunak SDLC yaitu metode *waterfall*. Model Waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sequensial atau berturut dimulai dari analisis kebutuhan software, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.



Gambar 4.1 Metode Waterfall
(sumber: Dokumen Pribadi)

4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan selama pembuatan system saat pelaksanaan kerja praktek yaitu wawancara, wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengaju pertanyaan kepada pihak yang bertanggung jawab yaitu mentor lapangan selama melakukan kerja praktek.

4.1.3 Proses perancangan

Sistem yang diusulkan merupakan aplikasi Sipena (Sistem Informasi Administrasi) yang dapat digunakan untuk mempermudah ASN/THL mengetahui kegiatan yang akan diselesaikan di Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik provinsi Riau. Aplikasi ini bisa melihat jadwal kegiatan, menambah kegiatan, menghapus kegiatan dan mengedit kegiatan.

4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

4.1.4.1 Tahap yang dilakukan

Berikut ini adalah tahapan-tahapan sistem sistem dan jadwal pelaksanaan dalam pembuatan Aplikasi SIPENA (Sistem Informasi Administrasi) menggunakan metode Waterfall sebagai berikut:

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data untuk pengumpulan data yang akan digunakan pada database nantinya. Pada tahap desain ini penulis menggambarkan hasil dari analisa kebutuhan dengan menggambarkan sistem kedalam prototype rancangan sistem yang akan dibangun.

2. Pembuatan kode program

Pada tahapan ini, desain yang sudah dibuat akan dituangkan kedalam program perangkat lunak.

3. Pengujian

Setelah melakukan tahapan pengkodean, maka selanjutnya tahapan yang akan dilakukan adalah pengujian sistem yang telah dibuat.

4. Pemeliharaan

Tahapan *Maintenance* merupakan tahapan terakhir dari metode *Waterfall*. Pada tahapan ini memungkinkan adanya perubahan yang dilakukan Ketika ada bagian yang menurut pengguna yang belum selesai.

4.1.4.2 Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal perancangan projek ini adalah dalam 3 bulan terakhir kerja praktek. Bisa dilihat pada table berikut.

Tabel 4. 1 Tabel Jadwal Pelaksanaan

No	Uraian kegiatan	bulan															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menganalisis Kebutuhan	■	■														
2	Merancang Sistem		■	■	■												
3	Membangun Sistem					■	■	■	■	■	■						
4	Pengujian Sistem											■	■	■	■	■	■
5	Perbaikan											■	■	■	■	■	■
6	Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

4.2. Perancangan dan Implementasi

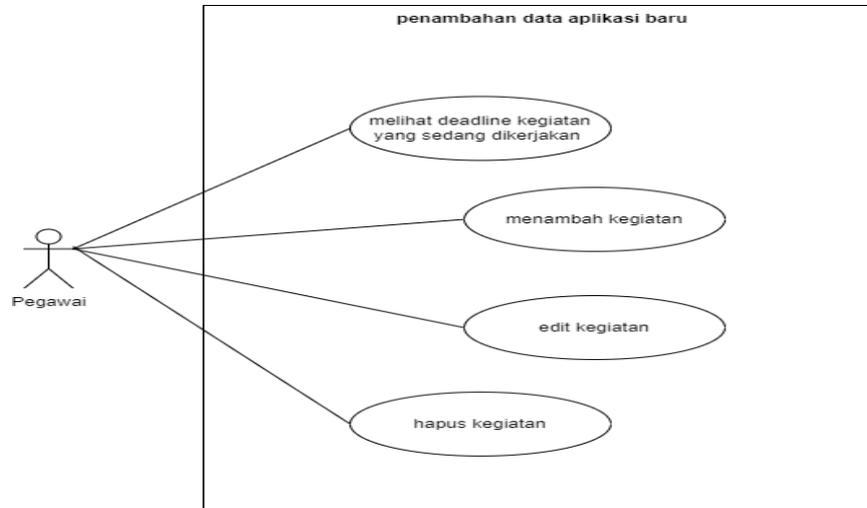
4.2.1 Analisa data

Analisa kebutuhan perangkat lunak ialah untuk mengetahui kebutuhan apa aja yang diperlukan dalam membangun aplikasi.

4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi

Perancangan sistem merupakan proses perancangan aplikasi yang menggambarkan rancangan aplikasi yang dibangun sebelum malakukan pengkodean

4.2.2.1 Use case diagram



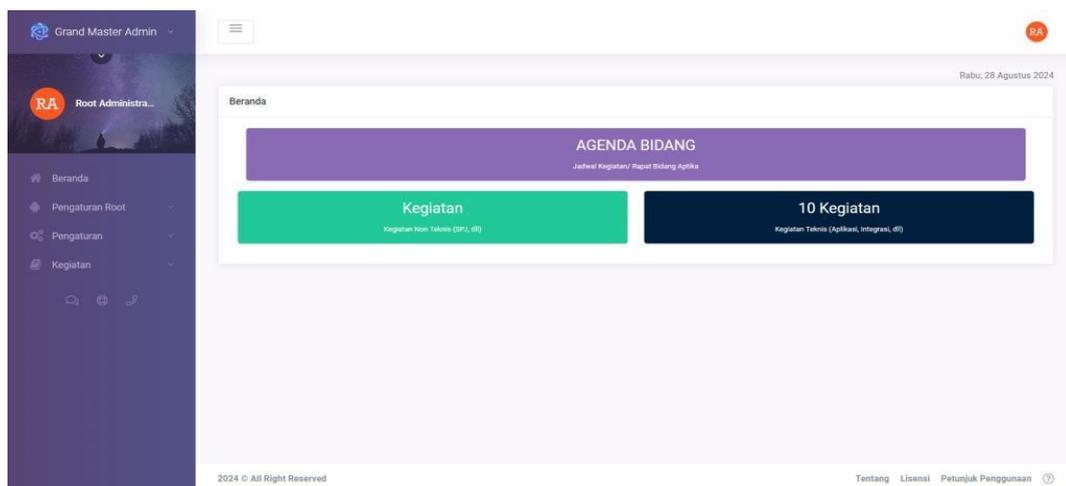
Gambar 4. 2 Usecase Diagram

Use case diagram menggambarkan aktifitasn yang dapat dilakukan oleh pengguna di dalam sistem, aktor dalam sistem ini terbagi menjadi dua yaitu admin dan user.

4.2.2.2 Rancangan UI

Tahapan ini adalah untuk menggambarkan U/I yang akan dibangun dalam bentuk rancangan sesuai dengan hasil analisa pada tahap perencanaan kebutuhan.

a. Halaman Beranda



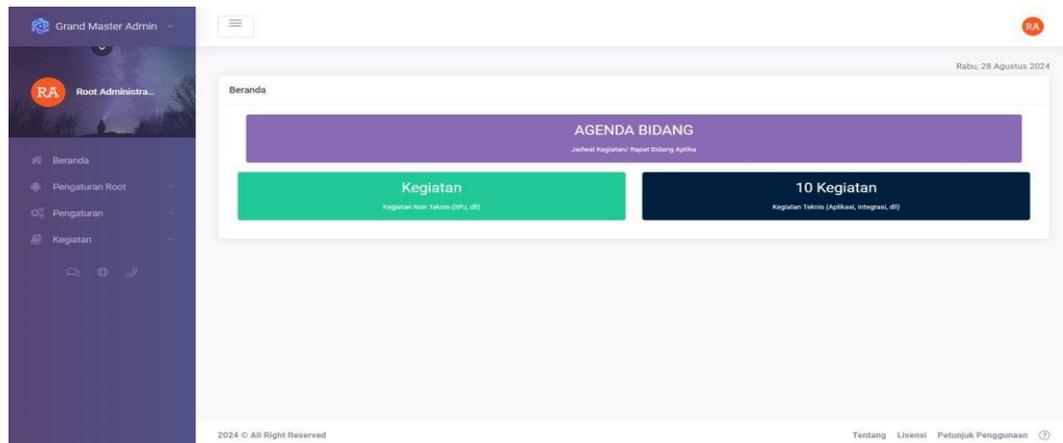
Gambar 4. 3 Halaman Beranda

Pada halaman kalender, pegawai dapat melihat kegiatan yang sedang berlangsung dalam bulan dan tahun yang ingin dilihat, baik itu dalam satu bulan, satu minggu, atau hanya satu hari.

4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi

Implementasi sistem merupakan proses membuat Aplikasi Simoma dari tahap design yang kemudian dilanjutkan dengan tahapan coding menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *database* yang digunakan yaitu MySQL. Adapun hasil dari implementasi Aplikasi Simoma berbasis Website ini adalah sebagai berikut:

1. Halaman Beranda

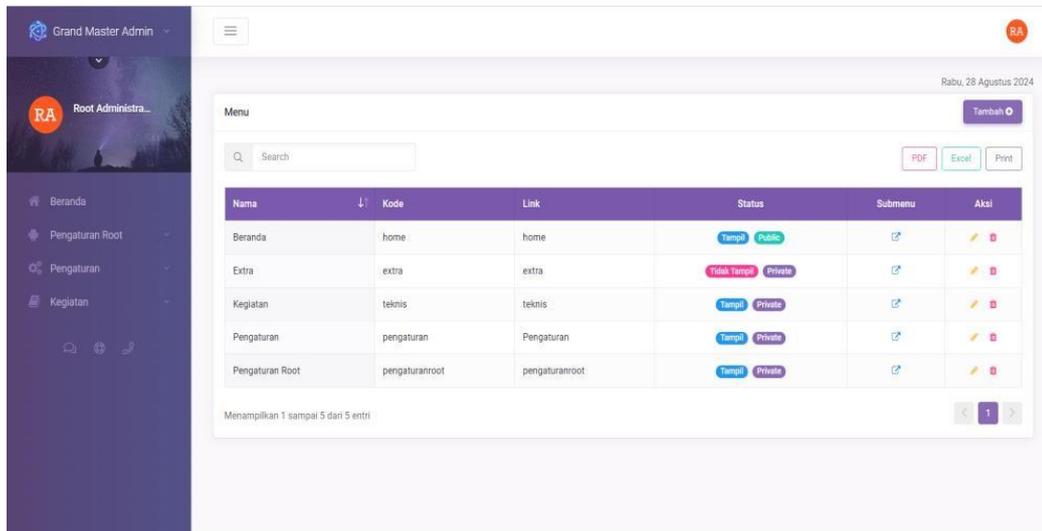


Gambar 4. 4 Halaman Beranda

Pada beranda aplikasi terdapat rekap hasil kegiatan yang kita lakukan termasuk kedalam beberapa menu yang dibuat. Menu diantaranya Agenda bidang dan kegiatan.

2. Halaman Data Kegiatan

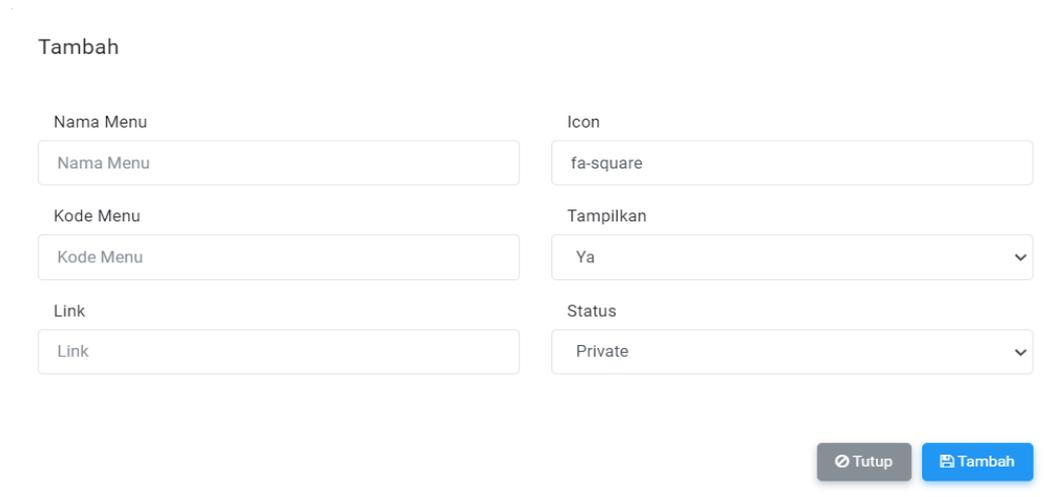
a. Halaman Tampilan Kegiatan



Nama	Kode	Link	Status	Submenu	Aksi
Beranda	home	home	Tampil Public		
Extra	extra	extra	Tidak Tampil Private		
Kegiatan	teknis	teknis	Tampil Private		
Pengaturan	pengaturan	Pengaturan	Tampil Private		
Pengaturan Root	pengaturanroot	pengaturanroot	Tampil Private		

Gambar 4. 5 Halaman Kegiatan

b. Halaman Menambahkan Kegiatan



Tambah

Nama Menu:

Kode Menu:

Link:

Icon:

Tampilkan:

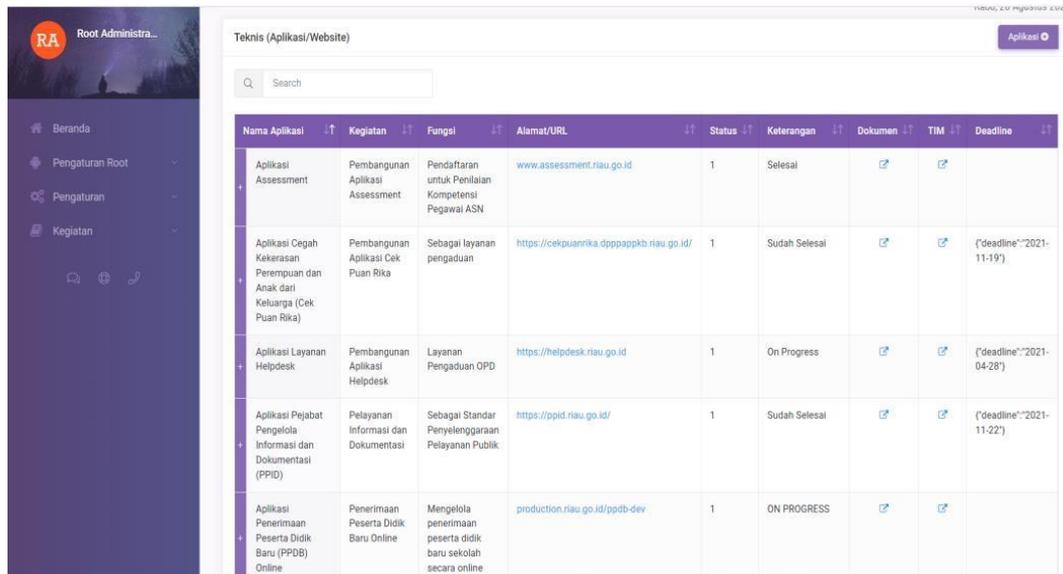
Status:

Gambar 4. 6 Halaman Tambah Kegiatan

Pada Gambar 4.6 adalah halaman tampilan kegiatan dan menambahkan kegiatan yang dilakukan oleh para ASN/THL.

3. Halaman Kegiatan

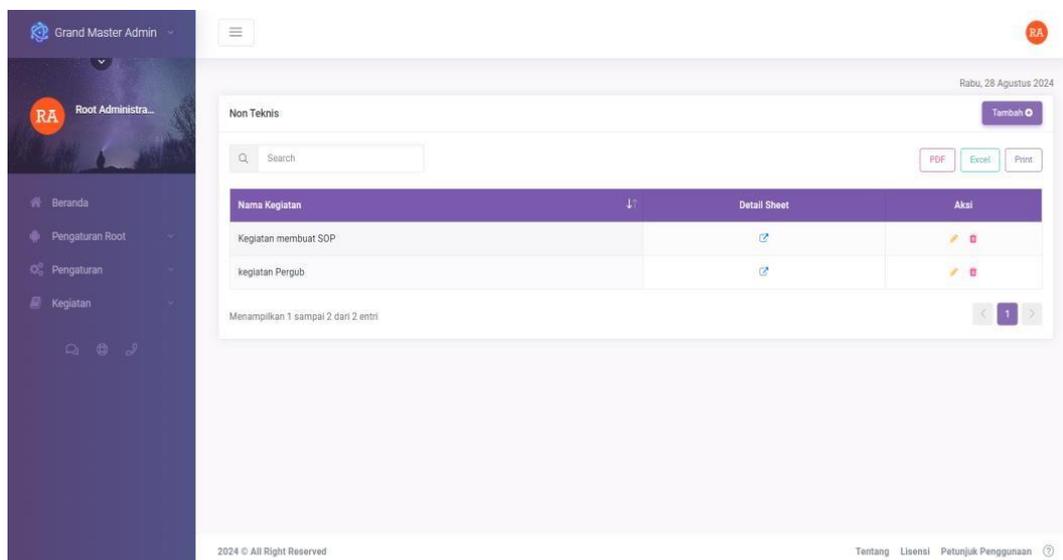
a. Halaman Kegiatan Teknis



Nama Aplikasi	Kegiatan	Fungsi	Alamat/URL	Status	Keterangan	Dokumen	TIM	Deadline
Aplikasi Assessment	Pembangunan Aplikasi Assessment	Pendaftaran untuk Penilaian Kompetensi Pegawai ASN	www.assessment.riau.go.id	1	Selesai			
Aplikasi Cegah Kekerasan Perempuan dan Anak dari Keluarga (Cek Puan Rika)	Pembangunan Aplikasi Cek Puan Rika	Sebagai layanan pengaduan	https://cekpuanrika.dppppgkb.riau.go.id/	1	Sudah Selesai			["deadline":"2021-11-19"]
Aplikasi Layanan Helpdesk	Pembangunan Aplikasi Helpdesk	Layanan Pengaduan OPD	https://helpdesk.riau.go.id	1	On Progress			["deadline":"2021-04-28"]
Aplikasi Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID)	Pelayanan Informasi dan Dokumentasi	Sebagai Standar Penyelenggaraan Pelayanan Publik	https://ppid.riau.go.id/	1	Sudah Selesai			["deadline":"2021-11-22"]
Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru Online (PPDB) Online	Penerimaan Peserta Didik Baru Online	Mengelola penerimaan peserta didik baru sekolah secara online	production.riau.go.id/ppdb-dev	1	ON PROGRESS			

Gambar 4.7 Halaman Hasil kegiatan

b. Halaman Kegiatan Non Teknis



Nama Kegiatan	Detail Sheet	Aksi
Kegiatan membuat SOP		
kegiatan Pergub		

Gambar 4. 8 Halaman Presentasi Keluar

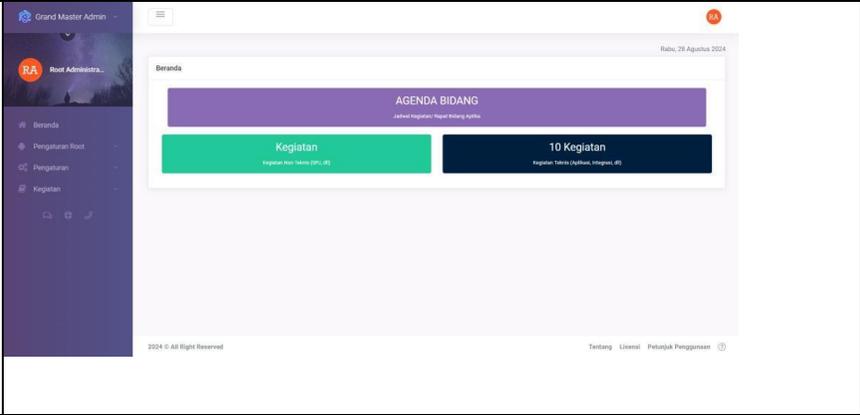
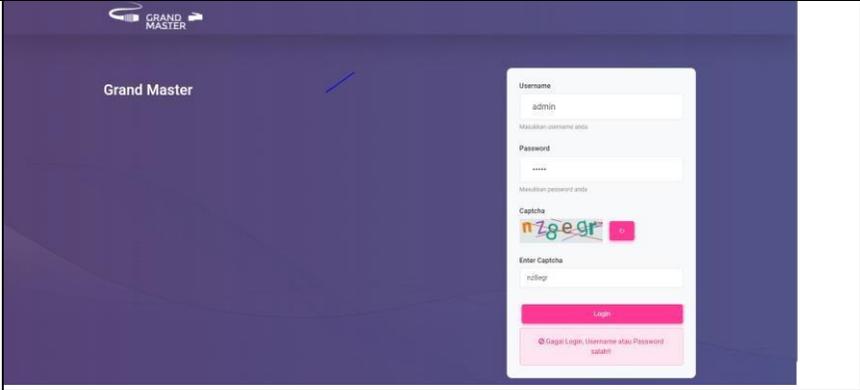
Pada halaman ini menampilkan hasil kegiatan yang sudah dilakukan oleh para ASN/THL. Pada tampilan ini terdapat dua sub menu kegiatan yaitu kegiatan teknis dan non teknis. Kegiatan teknis adalah kegiatan yang harus diprioritaskan dalam jangka waktu yang lebih dekat sedang kan kegiatan non teknis adalah

kegiatan yang bisa dilakukan dalam kurun waktu lama.

4.2.4 Pengujian dan implementasi Sistem

tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang sudah dibangun sesuai dengan fungsionalitas saat perancangan sistem. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan black box testing, yang merupakan metode pengujian yang berfokus pada pemeriksaan fungsional yang sudah di rancang pada aplikasi.

Tabel 4. 2 Tabel Pengujian

Scenario Pengujian	Kasus pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pada Sistem
Halaman Login	Menampilkan hasil login beranda aplikasi	berhasil	sesuai	
Memasukan login salah	Memasukan username yang salah sehingga hanya stuck di halaman login	Berhasil	sesuai	

4.2.5 Dampak Implementasi Sistem/Alat/solusi

Kerja praktek ini telah dilakukan dengan baik di kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau selama lebih kurang bulan terhitung sejak tanggal 29 April 2024 sampai dengan 16 Agustus 2024. Adapun dampak dari implementasi terhadap Perusahaan yaitu aplikasi Sipena ini sangat membantu mentor magang untuk melihat kegiatan dari para ASN/THL dikantor Diskominfo.

4.2.6 Kendala dan Solusi

Luaran Kerja Praktek yang dilakukan di Kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau yaitu membuat sistem informasi administrasi yang nantinya digunakan untuk melihat kegiatan atau Rekapulasi kegiatan yang dilakukan oleh para ASN/THL. Namun ada beberapa kendala saat pembuatan sistem, yaitu:

1. Kendala dalam melakukan pembuatan aplikasi yaitu harus memahami Bahasa pemrograman yang sesuai dengan pembuatan projek dan terjadi error yang berulang sehingga perlu pemahaman, ketelitian dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB V

KESIMPULAN

3.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari pelaksanaan Kerja Praktek di Diskominfo Provinsi Riau yakni mendapatkan pengalaman kerja, keterampilan dan pengetahuan yang tidak diketahui sebelumnya. Selain itu juga mendapatkan perbandingan antara teori dan praktik di perkuliahan dan kenyataan oprasional di dunia kerja.

3.2. Saran

Adapun saran terkait pelaksanaan kerja praktik di kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau, untuk mahasiswa yang mau kerja praktek di kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau saya rekomendasi karena pekerjaan sesuai untuk mahasiswa program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, F., Setiaji, S., Ishak, R., Saputra, D., & Masruri, B. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Karang Taruna Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 8(1).

YULIANTO, Hery Dwi; FIRDAUS, R. B. Perancangan Sistem Informasi Monitoring Magang. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 2021, 6.2: 130-136.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Diterima Magang



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN STATISTIK

Jalan Diponegoro Nomor 24 A, Pekanbaru, Kode Pos : 28156
Telepon (0761) 45505, Faximile : (0761) 45505
e-mail : diskominfotik@riau.go.id

Website : <http://diskominfotik.riau.go.id>, riau.go.id, mediacenter.riau.go.id

Pekanbaru, 29 April 2024

Kepada

Nomor : 423/Diskominfotik-Sekre/016
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Penempatan Kerja Praktik/Magang/Riset

Yth. Kepala Direktur Politeknik
Negeri Bengkalis
Di - Bengkalis

Menindaklanjuti Surat dari Politeknik Negeri Bengkalis Nomor: 1300/PL31/TU/2024 tanggal 22 April 2024, bersama ini pada prinsipnya Mahasiswa/i sebagai berikut :

No.	NAMA	NIM	PROGRAM STUDI
1.	Ergie Suhendri	6304201246	Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak

Diterima untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan terhitung 29 April s.d 16 Agustus 2024 di Bidang Aplikasi dan Informatika Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau.

Demikian disampaikan, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. KEPALA DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA
DAN STATISTIK PROVINSI RIAU
KASUBBAG KEPEGAWAIAN DAN UMUM



FIZURNI, SE, M.Si
Pembina (IV/a)

NIP. 19700206 200312 2 002

Lampiran 2 Lembar Penilaian Kerja Praktek

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU

Nama : Ergie Suhendri
NIM : 6304201246
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1	Disiplin	20%	90
2	Tanggung- jawab	25%	97
3	Penyesuaian diri	10%	95
4	Hasil Kerja	30%	96
5	Perilaku secara umum	15%	98
	Total Jumlah (1+2+3+4+5) 100%		95.2

Keterangan :
Nilai : Kriteria
81 – 100 : Istimewa
71 – 80 : Baik sekali
66 – 70 : Baik
61 – 65 : Cukup Baik
56 – 60 : Cukup

Catatan :

.....
.....
.....
.....

Pekanbaru, 22 Agustus 2024

Pembimbing Magang


Aulia Rahman. S.S.T
NIP. 199102162020121009

Lampiran 3 Dokumentasi Kegiatan

2. Rapat Bersama orang kantor diskominfo



3. Foto Proses Pembuatan Website

